MANGA mania



LENSMAN

LENSMAN



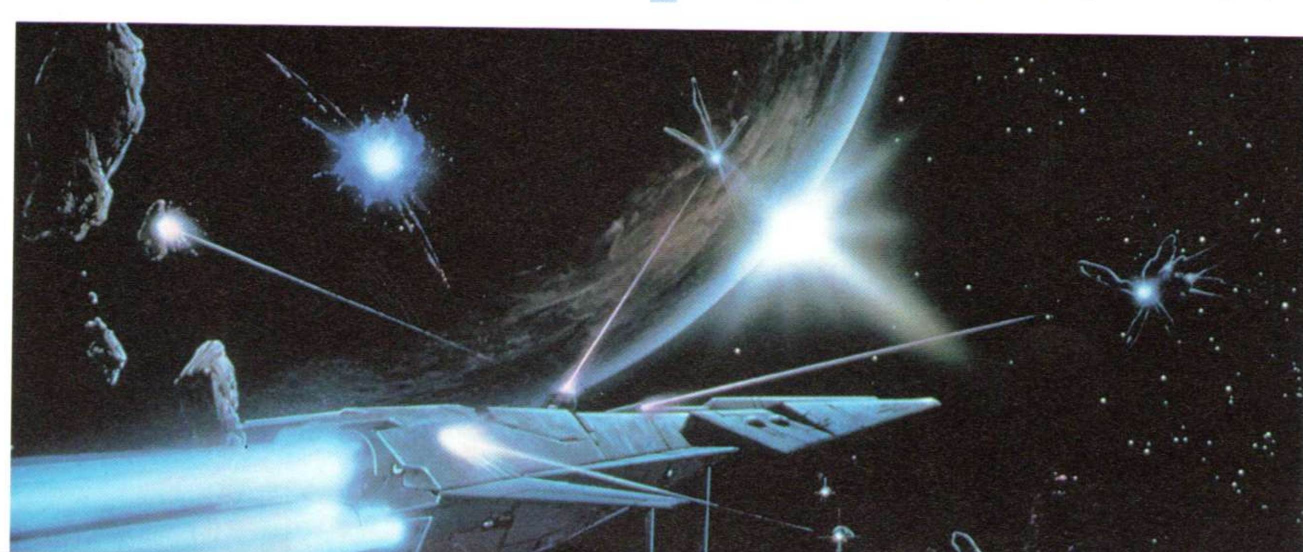
A finales de los años setenta y durante la década de los 80 se realizaron infinidad de obras de ciencia-ficción –también conocidas por las iniciales SF (Science Fiction)– sobre epopeyas galácticas que invadieron rápidamente el mercado audiovisual. Pero, en realidad, si nos centramos en la space opera, todo comenzó un poco antes en EE.UU, con la irrupción en la pequeña pantalla de la mítica y archiconocida *Star Trek*, que con sus intrépidos tripulantes dirigidos por el comandante Kirk o el inefable Mr. Spock originó un nuevo género lleno de grandes posibilidades. Un poco más tarde, George Lucas –el mago de la prestigiosa Industrial Light & Magic– deleitó a todo el mundo con la saga de los Jedi (compuesta por tres trilogías de las que sólo ha realizado la central). Pero además de estas maravillas, se produjeron destacadas series para televisión, tal es el caso de la fantástica *Galáctica* o el de un montón de simpáticos aliens con forma de reptil que protagonizaban la serie *V*.

Muchas de estas películas o series de TV tenían un denominador común: estaban basadas en novelas de SF. Algunas de estas adaptaciones las encontramos en *Enemigo mío* (basada en una historia de Barry Longyear), *Dune* –de Frank Herbert–, y *Desafío total* y *Blade Runner* (basadas en sendos relatos de Philip K. Dick). Esta moda, que a lo largo de la primera mitad de la década de los años ochenta fue perdiendo comba, tuvo (no podía ser de otra manera) un claro exponente dentro del animé: **Lensman**.

primero fue la película...

Con el fin de aprovechar el filón que estas historias habían generado, la prestigiosa editorial Kodansha y la productora MK decidieron realizar un film inmerso por completo en este género. Tomaron como modelo y punto de referencia una serie de novelas americanas de SF –de gran popularidad durante los años cuarenta– del famoso autor E. E "Doc" Smith que se presentaban bajo el título de **Lensman**. El resultado fue un film de 108 minutos de duración que fue estrenado en Japón el 7 de julio de 1984 bajo el título de SF Shinseiki–Lensman (**Lensman, la nueva era fantástica**). La producción resultó cara y difícil ya que se utilizaron medios (ordenadores) muy nuevos y aún poco frecuentes en aquella época.

La historia nos traslada a un futuro incierto donde una raza alienígena conocida como los piratas Boskone se dedican a controlar a todos los planetas que encuentran en su camino. Para luchar contra esta amenaza que pretende acabar con la paz de la confederación interplanetaria, el Centro de Control Interplanetario crea un nuevo cuerpo policial cuyos integrantes tienen un gran poder (como es menester en este caso, sólo los puros y limpios de corazón podrán optar a ese puesto). La guerra de guerrillas entre ambos bandos provocará una situación de falso equilibrio en el que el imperio Boskone continuará ejerciendo una gran pre-





sión sobre el resto de la galaxia. Es en este punto donde comienza la historia. Kimball Kinnison es un joven granjero del planeta Mqueie que pasa más tiempo dentro de su moto-nave espacial que ayudando a su padre. Kimball, sin comerlo ni beberlo, se acaba convirtiendo en un Lensman, ya que recibe los poderes a través de un patrullero espacial moribundo. Para usar estos poderes es necesario poseer una lente especial que sólo se puede conseguir cuando se entra a formar parte del cuerpo policial.

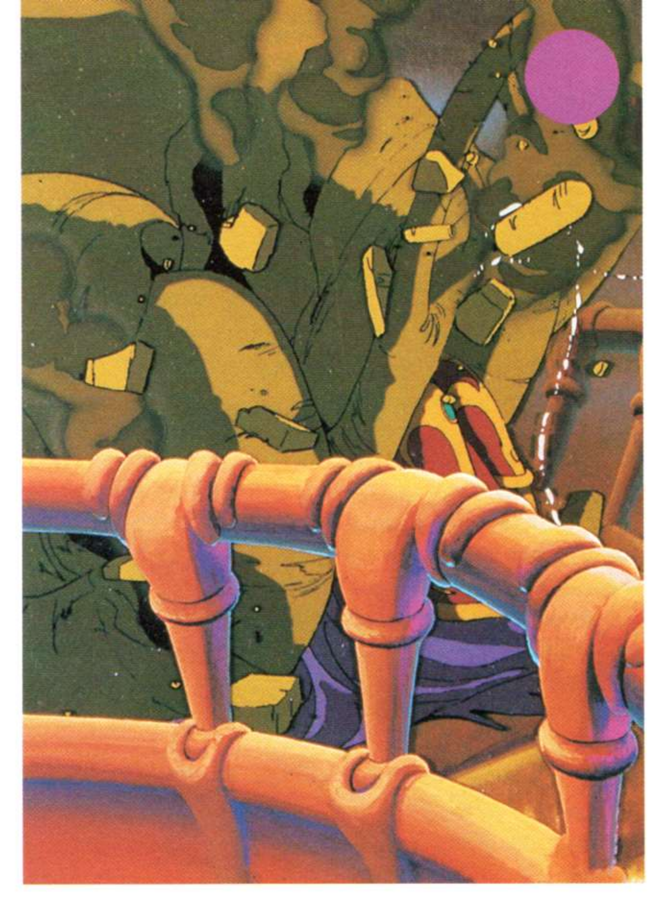
A partir de ese momento el muchacho se verá envuelto en numerosas persecuciones con los secuaces de los generales Boskones que, comandados por su gran jefe, sólo desean alcanzar su gran objetivo: exterminar los pocos Lensman que aún sobreviven en la galaxia. Ayudado por sus variopintos compañeros (desde un gorila con cuernos –fiel amigo procedente de su planeta natal–, pasando por la acompañante femenina, hasta llegar al Lensman volador con apariencia de dinosaurio), Kimball hará frente al gran número de problemas que sus enemigos le crearán.

Además de basarse en las novelas, el film recoge algunas semejanzas curiosas con otras obras de género similar, como puede ser la trilogía de *Star Wars* o el comic-book de DC *Green Lantern*. De la primera podemos decir que los parecidos se hallan en el "gorila" de Kimball, que recuerda a Chwaka, o en la bella dama que acompaña al héroe, muy semejante a la princesa Leia. Otro personaje que entra dentro de este juego es el viejo y marchoso maestro que acompañará a nuestros amigos en la recta final del film y que recuerda al pequeñín y verde Yoda. En fin, todo un homenaje a Lucas en forma de parodia.

Como ya hemos dicho **Lensman** también presenta situaciones que nos recuerdan la mítica serie de la DC Comics americana, *Green Lantern*. Como ejemplo tenemos la posesión que efectúa el poder de Lensman en el cuerpo de Kimball, o la posterior persecución a manos de los Boskone, que nos hacen retroceder en el tiempo y rememorar la persecución entre Hal Jordan y el extraterrestre que quería matarlo y apoderarse de su poder. Como se observa, **Lensman** se convierte en un gran homenaje a estas dos series y a las novelas en las cual se basa, aunque siempre con un marcado acento japonés que no hace otra cosa que poner la guinda al pastel.

Otra cosa que llama poderosamente la atención en **Lensman** es la utilización de forma tan expresiva de los gráficos por ordenador





(infografía). Esta novedosa técnica, que por esas mismas fechas pondría en marcha Disney para crear el largometraje *Tron*, da un aire más futurista y más acorde con el argumento, además de dar sofisticación a la película y crear una sensación novedosa en el espectador. Un buen ejemplo de ello son las escenas de combate entre las naves de los Boskone y los Lensman al principio de la película, los mapas galácticos de las naves y la creación del malvado jefe Boskone. Todo este despliegue informático consigue que **Lensman** sea uno de los pocos films de animé en los que destaca la asistencia por computadora, siendo, posiblemente, una obra única en su género durante buena parte de los años ochenta. Entrada la década de los noventa nos encontramos con varias producciones que utilizan la infografía con el fin de embellecer al máximo el acabado del producto. Dentro de esta tendencia se encuentra **Macross Plus**, que a lo largo de los seis OVA's de que consta la miniserie observamos una buena dosis de técnica infográfica.

...y poco después la serie de tv

Tendrían que pasar pocos meses para que el éxito arrollador del film tuviera cumplida secuela en una serie de TV. Aprovechando el filón, MK Productions y Kodansha (el mismo equipo de producción del film) apadrinaron la creación de la serie titulada **Galactica Patrol Lensman**, que consistió en una serie de 25 episodios emitidos entre octubre de 1984 y agosto de 1985 y que pasó con más pena que gloria por los canales nipones hasta llegar a nuestras casas, recientemente. En su descargo podemos decir que la adaptación a la pequeña pantalla resultó ser más fiel al original que el film, aunque su calidad fue sensiblemente menor.

próxima entrega:
Monster City



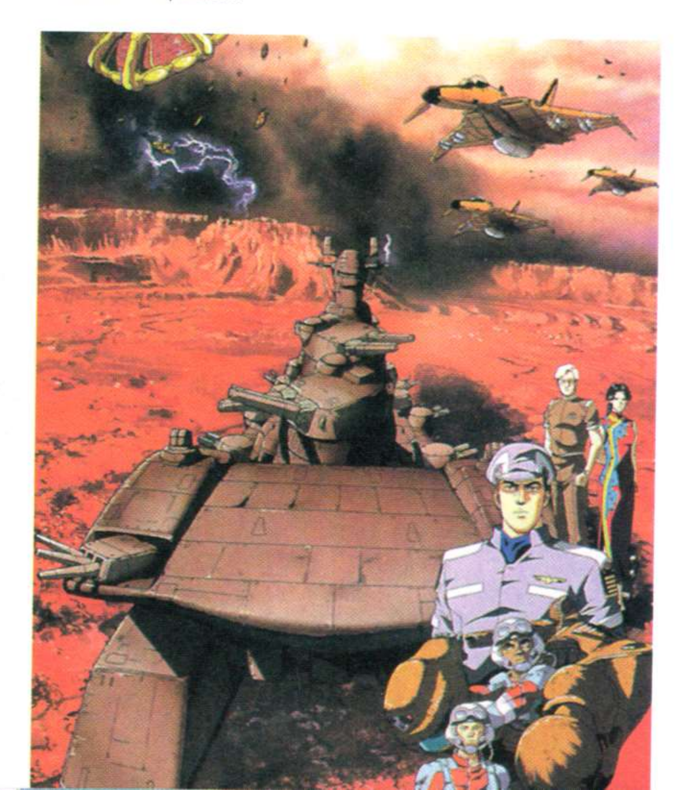
La ciencia ficci

Si en el anterior número hablábamos de la fantasía heroica como tema central, en esta ocasión le toca el turno a un género muy extendido, la ciencia-ficción, y a una de sus ramificaciones, la space opera.

Al igual que en la fantasía, debemos remontarnos algunos años atrás y situarnos lejos de Japón. Si excluimos las aventuras del Baron Munchausen y algunas narraciones de Cyrano de Bergerac, podemos fijar la fecha del nacimiento de la ciencia-ficción a finales del siglo pasado. Jules Verne y H. G. Wells fueron dos de los pioneros más importantes dentro de este campo: viajes a la luna, invasiones provenientes del planeta Marte e incluso visiones futuristas marcaron el amanecer de un género que iba a encandilar a millones de lectores –y también espectadores– durante todo el siglo XX.

La aparición de un nuevo medio transmisor de historias –el cómic– ayudó aún más a la difusión de la ciencia-ficción. El fabuloso *Flash Gordon* de Alex Raymond, con una gran dosis de aventuras, es uno de los más claros ejemplos. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial y con la llegada de la "Era Atómica", la ciencia-ficción obtuvo un reconocimiento popular en buena parte del mundo, todo lo contrario que la fantasía heroica, que sufrió un fuerte retroceso en su popularidad hasta principios de los años setenta.

Las décadas de los cincuenta y sesenta se convirtieron en un perfecto caldo de cultivo para la aparición de continuas y sucesivas obras maestras dentro de la ciencia-ficción: la trilogía de la *Fundación* y la saga de los robots de Isaac Asimov, *Ringworld* de Larry Nieven, los *Spacetroopers* de Robert Heinlein, etc. A estas obras, tiempo más tarde (desde la década de los setenta hasta finales del siglo XX), les siguieron varias narraciones no menos importantes: *Dune; la epopeya ecológica* de Frank Herbert, el *Riverworld* de Philip José Farmer, la saga de *Ender* de Orson Scott Card y multitud de libros y novelas que han merecido el aplauso unánime del público.





Otro de los factores determinantes en la difusión de la ciencia-ficción ha sido el cine. Desde los films clásicos como *Metropolis* hasta las últimas producciones, *Alien, Species, Desafío total, Blade Runner*, han pasado por las pantallas cinematográficas títulos tan dispares como *Ultimátum a la Tierra, Rollerball, 2001, El increíble hombre menguante, El planeta de los simios, La invasión de los ultracuerpos,* además de toda la avalancha de largometrajes surgidos a raiz del impresionante éxito de *La guerra de las galaxias*, sin olvidarnos –por supuesto– de las míticas series televisivas de *Star Trek* y *Espacio 1999*.

Pero... ¿y el manga? ¿Cómo y dónde se relacionan la ciencia-ficción (space opera) y el manga? Para averiguarlo debemos remontarnos, una vez más, al final de la Segunda Guerra Mundial y al origen del animé y el manga. La ciencia-ficción es un tema tan fructífero y amplio que era inevitable que la historieta japonesa se viera salpicada por este género tan popular en Occidente desde finales del siglo pasado. Obviando las referencias literarias y cinematográficas que existen en Japón –la película *El Arca del Espacio* es un claro ejemplo–, encontramos muy pronto los primeros indicios de la incursión en el manga. En la década de los sesenta surgieron los primeros títulos relacionados con este género: desde los clásicos de Tezuka –**Tetsuwan Atom**– hasta la ingente aparición de títulos relacionados con el subgénero de los robots gigantescos.

Los autores más importantes en el manga

Por norma general, el cómic –y el manga en mayor medida– ha sido usado como medio difusor de todo tipo de historias fantásticas, apareciendo muchas veces el género de la ciencia-ficción. Algunos autores se han especializado dentro de esta temática, mientras que otros la han utilizado muy tangencialmente, ya sea para atraer la atención del público o como mero vehículo para la presentación de diversas líneas argumentales.

Entre los autores más próximos a este género tenemos a Katsuhiro Otomo. Muchas de sus creaciones abordan muy de cerca o plenamente el tema de la ciencia-ficción. El enfrentamiento entre un hombre y una máquina en **Fireball** provocó el primer acercamiento de este autor hacia el terreno que nos interesa; más tarde repitió suerte en historias cortas como **Memories** y la divertida **Farewell to Weapons**. Pero fue en su obra cumbre,







Akira, cuando Otomo entró de lleno en el campo de la ciencia-ficción para presentarnos una historia sobre unos niños que son utilizados como cobayas por el gobierno y el ejército japonés para convertirlos en seres muy poderosos.

Yoshikazu Yasuhiko es otro de los autores notablemente influenciados por la ciencia-ficción, como lo demuestran dos de sus obras más importantes. La primera de ellas no es otra que la celebérrima **Gundam**. Con la excusa de los robots gigantescos, Yasuhiko creó uno de los argumentos más interesantes para una serie de animación, concibiendo un universo en guerra entre la Confederación terrestre y algunas colonias secesionistas. La segunda obra es **Venus Wars**, un nuevo alegato antimilitarista (con guerra civil venusiana de por medio) de gran calidad. Este manga fue adaptado en forma de largometraje por el propio Yasuhiko.

Leiji Matsumoto es uno de los clásicos del manga y en varias ocasiones ha "visitado" el género de la ciencia-ficción –más concretamente el space opera– para presentarnos a unos trágicos personajes que se enfrentan a un destino poco alentador. Su obra más famosa y popular, **Captain Herlock**, presenta a un pirata espacial que debe enfrentarse a un imperio alienígena para salvar a la raza humana, que ha dejado de creer en ella misma y en la mayoría de los principios y se halla inmersa en un mundo donde no hay sitio para ninguna clase de héroes. **Galaxy Express 999** es otra de sus creaciones más conocidas. De nuevo observamos a un mundo sumido en la depresión más absoluta y en el que circulan trenes capaces de viajar a cualquier parte del universo. Uno de ellos es el Galaxy Express 999, que se dirige hacia un mundo donde se puede conseguir la inmortalidad. Una obra menor de Matsumoto es **Sennen Joo**, también conocida como **La Reina de los Mil Años**. En ella el autor presenta a la Tierra abocada hacia la destrucción; un planeta colisionará con ella el nueve de septiembre de 1999, a las nueve horas y nueve minutos. Sólo la misteriosa Reina de los Mil Años puede evitar el desastre.

Otros autores importantes de manga que se han acercado al terreno de la ciencia-ficción han sido Yukinobu Hoshino con **2001 Nights**, claro homenaje al film de Stanley Kubrick; Jojhi Manabe con **Outlanders**, un space opera en el más amplio sentido de la palabra; Masakazu Katsura con su **DNA 2**; Tosahihiro Hirano con **Iczer-One**; Kia Asamiya con **Silent Möbius** y **Gunhed**, y Kazumasa Takayama con **Kisohtengaku**, entre otros muchos.





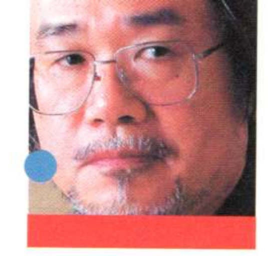
La ciencia-ficción en el animé

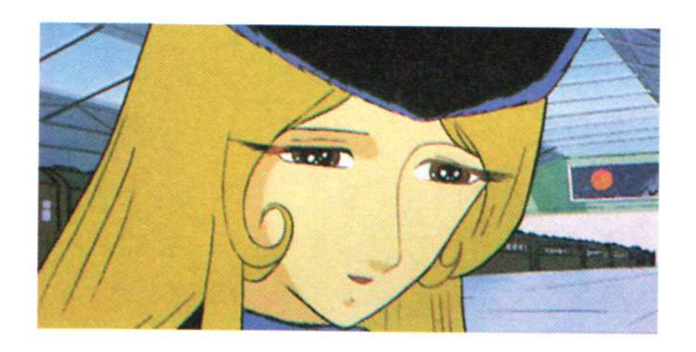
El animé ha sido el destino de muchas incursiones de novelas y mangas. **El irresponsable Capitán Tylor, Los Héroes de la Galaxia, Megazone 2-3** y **Lensman** han sido algunas de las adaptaciones provenientes de la literatura. Pero la producción de animé no sólo se limita a adaptar obras ya creadas. Numerosas han sido las realizaciones originales que han surgido en el propio animé y que se han centrado en el género de la ciencia-ficción.

Dentro de las muchas producciones animadas encontramos a **Yamato**, la epopeya galáctica de una academia espacial que cruza medio universo. Todo un clásico del animé que contó con el diseño de personajes de Leiji Matsumoto. **Dallos** (cabe decir como curiosidad que fue el primer OVA que se realizó) es una de las mejores historias de ciencia-ficción dentro del animé. Esta trilogía dirigida por Mamoru Nagano entre 1983 y 1984 cuenta la historia –a finales del siglo XXI– de la rebelión de los moradores de una colonia lunar que es explotada por el gobierno de la Tierra. Shun, un joven colono, se unirá a las fuerzas rebeldes y participará en actividades terroristas contra el alto mando terrestre. Como tema de fondo se encuentra la inquietante presencia de un nave espacial alienígena abandonada –conocida como Dallos– que guarda un terrible secreto. En **Angel's Egg**, que cuenta con la participación de Mamoru Oshi, se nos muestra una inquietante y muy particular visión de los ángeles, todo a través de los fabulosos personajes de Yoshikata Amano. En **Orguss**, los habitantes de una super fortaleza que orbita alrededor de la Tierra sufren las consecuencias de un cataclismo cósmico y son obligados a vagar por el espacio. El argumento de la obra se centra en la vida cotidiana de estos personajes, creados por Haruhiko Mikimoto. Tampoco podemos olvidarnos de uno de los space opera más recordados de todos los tiempos: **Macross**, la invasión de la Tierra por parte de una raza extraterrestre –los zentraedi– y el desesperado intento del hombre por repeler este ataque. Más adelante, la linea argumental continuó con **Macross II, Macross 7** y **Macross Plus**, convirtiendo a esta producción en una de las más importantes de su género.

Ya para finalizar, destacaremos otras producciones de ciencia-ficción como **Southern Cross, Mospeada, Laserion, Machine Robot Cronos, Running Boy, Gunbuster, Kiko Senki Dragonar, Heavy Metal L-Gaim, Salamander, Odin, Patlabor, Bubblegum Crisis, Dangaioh** y **Zillion**. Todas ellas, junto a muchas otras, han aportado su granito de arena en la relación entre la ciencia-ficción y el manga.

Leiji Matsumoto





Uno de los personajes más recordados y populares dentro del manga y la animación es el Capitán Herlock, el héroe solitario y romántico que ha navegado por la imaginación de millones de otaku de todo el mundo. Su creador, Leiji Matsumoto, otro romántico incurable, es autor de infinidad de historias de antihéroes y de toda clase personajes inolvidables; un soñador –quizá algo pesimista– que ha escrito algunas de las páginas más memorables de la historia del manga.

Considerado como uno de los más altos exponentes del manga clásico japonés, Leiji Matsumoto nació en 1938 (hijo de un oficial de la aviación imperial japonesa) y creció en un ambiente marcado por la guerra; tal vez para aislarse de él empezó a dibujar cómics a los ocho años. Fuertemente influenciado por el éxito del autor Osamu Tezuka en los primeros años posbélicos, a los quince años de edad realizó su primer manga. El trabajo se titulaba **Adventures of Honey Bee** y además de ser publicado en el magazine *Manga Shonen* recibió un importante premio de reconocimiento a los jóvenes talentos.

En la escuela superior Matsumoto siguió el mismo camino de todos los jóvenes autores de Tokio y se dedicó a dibujar el estilo shojo manga, que en aquellos momentos estaba de moda: romances para chicas y figuras con enormes ojos brillantes y estrellados. Fue en este ambiente donde conoció a la joven y prometedora artista Miyako Maki, que pronto se convertiría en su esposa.

No fue hasta 1970 cuando Leiji Matsumoto empezó a ser reconocido artísticamente a nivel nacional con la obra Otoko Oidon (**Soy un hombre**), en la que narraba las vicisitudes y contratiempos de un joven estudiante sin escuela. El eco que tuvo esta singular obra entre los jóvenes lo catapultó hacia la fama, así como sus personajes femeninos –muy sexys y sinuosos– y secundarios –graciosos y en algún momento grotescos.

Sin embargo, las obras más populares de este famoso autor y su consagración en los altares del mundo del manga se produjeron a partir de los años setenta, con una marcada influencia de la ciencia ficción. En 1974 trabajó en el diseño y dirección de la serie de televisión **Space Cruiser Yamato** y la adaptación al manga de **Uchu Senkan Yamato**, que incluso fue llevada al teatro debido a su gran éxito.

Con su trabajo, Matsumoto ha logrado crear un estilo propio que bebe de las fuentes de la ciencia ficción y que ha dado lugar a un género emblemático. **Captain Herlock**, el pirata del espacio tan popular en nuestro país, **Ginga Tetsudo 999**, **Galaxia Express 999** y **Senen Joo Queen Millenia**, son algunos de los ejemplos. El éxito de todas sus obras hizo que éstas siguieran un proceso muy similar: el manga, la serie de animación, la película, la obra teatral y, por último, un sinfín de secuelas y de segundas partes.

Sus títulos, impregnados de un sentimiento japonés de tipo melancólico y contemplativo y de un gran sentido del humor y personalidad, han convertido a Leiji Matsumoto en uno de los autores de manga más internacionales. Su estilo de dibujo es impactante, tanto en la variación de personajes como en la creación de caracteres. Cabe destacar sus hermosos diseños de naves espaciales, aviones, armas y otros muchos accesorios, dotados de una línea y de un aspecto romántico muy apropiados para el tipo de héroes que protagonizan sus historias.

Matsumoto realizó también mangas de corte bélico que reflejaban, de alguna manera, los sentimientos de su autor. No van ni a favor ni en contra de la guerra; el autor no se pronuncia, pero hace una profunda reflexión existencialista y llena de dramatismo sobre la invulnerabilidad del ser humano, su capacidad de supervivencia y la relación hombre-máquina (recordemos la estrecha relación entre Herlock y su nave Arcadia).

Dedicó las senjo series (Historias de los campos de batalla) a los jóvenes y adultos. Estas obras están compuestas de interesantísimos relatos breves, como por ejemplo **Ghost Warrior** –editado en el bisemanario para adultos *Big Comic Original*–; en él se establece una clara identificación de los sucesos de la Segunda Guerra Mundial. **The Cockpit** es el último título de Matsumoto y lo más reciente que ha llegado a nuestro país, junto con una serie de historietas infantiles.

AÑO 1987 (1. parte)

El primer semestre de este año, que marcaba el final de una década prodigiosa para el manga y sobre todo para el animé, se vio salpicado de multitud de producciones que en su mayoría dejaron un buen sabor de boca.

Este año comenzó, en el apartado de series de televisión, con un clásico de nuestra literatura: *Peter Pan*. La Fuji TV conjuntamente con la Nihon Animation se encargaron de su producción. Su título fue **Peter Pan no Bôken**.

Las series de robots gigantescos estuvieron representadas por la segunda entrega de la popular serie **Transformers** a cargo de la Nihon TV, la compañía Takara y la Toei Animation. Esta vez se tituló **Transformers V** (victory).

La serie de "idol singers" por excelencia y que, sin duda todo el mundo conoce, **Idol Densetsu Erikovio**, vio la luz en la pequeña pantalla en abril de este año. Esta maravillosa serie que ha deleitado a miles de otaku fue emitida por la Setôchi TV.

También se emitió en Japón otra serie conocida en nuestro país: **Shurato**. Su producción corrió a cargo de la prestigiosa Tatsunoko Productions y fue emitida por la Tokyo TV.

Entre todas las series de TV emitidas destacaron dos: las famosas y populares **Dragon Ball Z** y **Ranma 1/2**. La continuación de **Dragon Ball** no se hizo esperar mucho, ya que sólo dos semanas después de finalizar la primera parte en la Fuji TV, la Toei Animation ofrecía a los otaku de la obra de Toriyama la continuación de las aventuras de Gokuh y compañía. En la primera parte de las aventuras de **Ranma 1/2**, los personajes fueron creados por la genial Rumiko Takahashi y atraparon con su simpatía a todos los espectadores. Esta obra no tardó mucho en alcanzar la fama de obras anteriores de Rumiko, como **Urusei Yatsura** (Lum) o **Maisson Ikkoku** (Julliete je t´aime).

En cuanto a los films más importantes destaca la saga titulada **Cinical History Award**, que a lo largo de los primeros meses de 1989 vio la aparición de cuatro entregas. Los productores de esta extraña saga fueron el Group Tack.

Una nueva historia de Anpanman –nuestro superhéroe de harina favorito– asaltó la gran pantalla con el film titulado **¡Soreike! Anpanman Kirakira Sei no**, producida por la prestigiosa Tokyo Movie Sinsha.

También se produjo una nueva película de **Doraemon**, nuestro gato cósmico.

La magnífica obra de Mamoru Nagano, editada en la revista *Newtype*, obtuvo al fin su adaptación al animé. Nos referimos a **Five Star Stories**, realizada por Sunrise.

Los seguidores japoneses de **Saint Seiya, los Caballeros del Zodíaco** pudieron disfrutar de su cuarta entrega. En este caso las aventuras transcurrían en el reino de los muertos –el Hades– y Toei Animation se encargó de hacer realidad este proyecto.

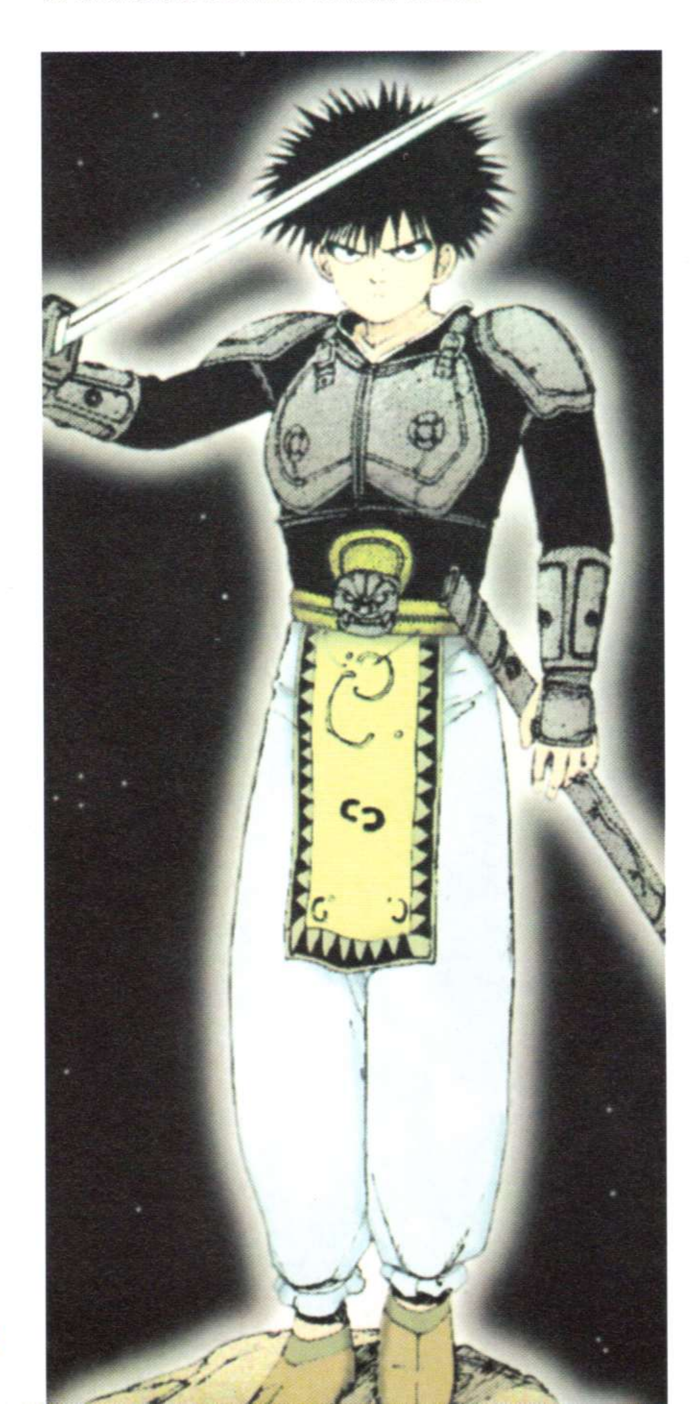
Los tres OVA´s de la siguiente obra se convirtieron en uno y al fin se pudo ver la versión íntegra de **Chôjin Densetsu Urotsukidôji**, que fue realizada por la West Kep Corporation.

El héroe japonés por excelencia, **Ultraman**, vio como en el año 1989 se cometía un crimen animado contra su persona en la infame película **Ultraman USA**, de la productora Toei Animation.

Y por fin llegamos a uno de los campos más importantes dentro de la animación japonesa: los OVA´s. Empezaremos con cuatro nuevas entregas de la saga de los **Gundam**, que no podía faltar a la cita anual de realizaciones. Esta miniserie se tituló **Kidô Senshi Gundam 0080** y venía a aclarar algunos puntos oscuros del conflicto que presentaba la historia. Los productores fueron Bandai y Sunrise, y un dato a reseñar es la colaboración del popular y famoso diseñador de personajes Haruhiko Mikimoto, más conocido por todos por su labor en **Macross**, **Macross II**, **Macross 7** y **Megazone 2-3**.

En este primer semestre de 1989 aparecieron también dos Ova´s de Yoroiden Samurai Troopers –conocida en nuestro país como **Los Cinco Samurais**– bajo el título de **Yoroiden Samurai Troopers Gaiden**. Estos Ova´s relatan el cómo y el por qué de la aparición de este grupo de héroes. Los productores fueron CBS, Sony y Sunrise.

En el mes de junio apareció el séptimo volumen de la saga de los **Kidô Keisatsu Patlabor** para regocijo de los amantes de esta serie. El trabajo fue de Bandai y el Studio Dean, que tras el éxito de las anteriores decidieron continuar la serie.



diccionario Manga

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

Midnight Anime Lemon Angel: Polémica serie de televisión, al estilo de **Cream Lemon**, emitida entre 1987 y 1988 y que causó un gran revuelo debido a su alto contenido erótico.

Midnight eye goku: Manga del autor Buichi Terasawa, también conocido por títulos como **Cobra** y **Kabuto**. Cuenta la historia de un detective privado, que posee un ojo biónico, en un futuro regido por la tecnología.

Mikimoto, Haruhiko: Famoso autor dedicado casi exclusivamente al diseño de personajes. Suyos son los personajes de las series **Macross** (**I**, **II** y **7**), **Gundam 0080**, **Megazone 2-3** y **Orguss**. En el terreno del manga es el autor y creador de la popular **Gun Smith Cats** y de la adaptación de **Macross 7**.

Mister Ajikko: Divertido manga de Daisuke Terasawa para *Shonen Magazine* y que gira en torno al mundo culinario. Tuvo su adaptación televisiva –realizada por Sunrise– y en nuestro país se le conoce como **El Gran Sushi**.

Mitsubachi Maya no boken: Serie más conocida como **La Abeja Maya** y que fue realizada para la pequeña pantalla por Nippon Animation y contaba las aventuras de esta simpática abeja. Como curiosidad, destacar que se trataba de una coproducción con una compañía europea, Bastei Verlag, que también coprodujo **Heidi** y **Vicky el Vikingo**.

Miyashita, Akira: Con una dedicación exclusiva para la publicación semanal *Shonen Jump*, este popular dibujante alcanzó la fama gracias a **Sakigake!! Otoko Juku**.

Miyazaki, Hayao: Uno de los autores de manga y animé más famosos de Japón. Su éxito empezó con los diseños de personajes, tal y como hizo en **Heidi**, y siguió su carrera como director de animación. Destacan sus trabajos **Nausicaa**, **La puta**, **Porco rosso**, **Totoro**...

Miyuki: Una de las muchas series de Mitsuru Adachi creadas para *Shonen Magazine* y la primera en ser adaptada como serie televisiva. Se trataba de un Gakuen muy correcto, conocido en nuestro país como **Vacaciones de Verano**.

Moero Arthur: Serie de la Toei doga que consta de 22 episodios y que narra las aventuras del rey Arturo en Camelot. Una historia medieval dirigida por Takuo Noda en la que destacan las armaduras de los caballeros, muy similares a las de los samurais japoneses.

Moldiver: Miniserie de seis OVA's de corte superheroico y algunas pinceladas de humor. Contó con el diseño de personajes de Hiroyuki Kitazume y fue producida por Pioneer.

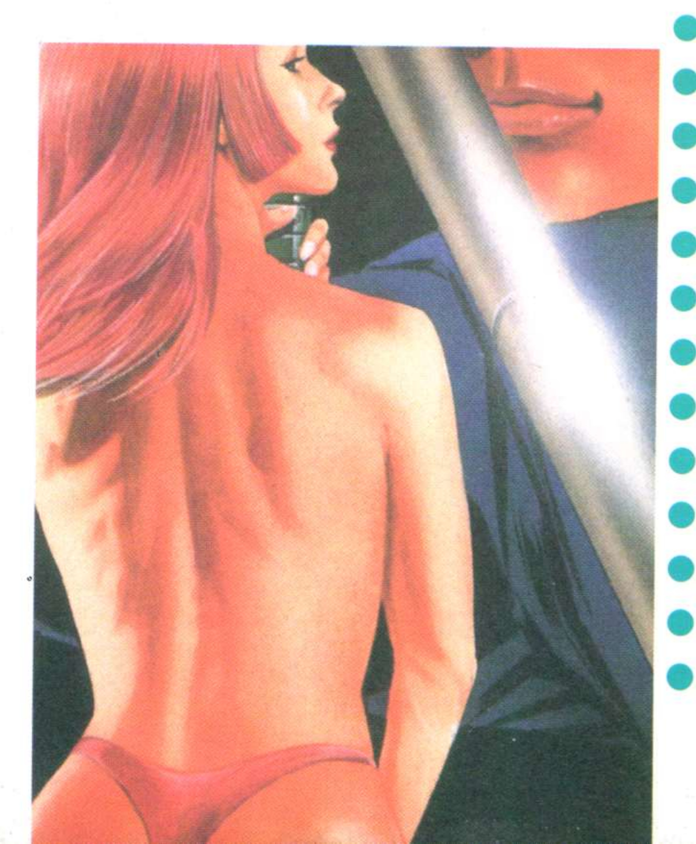
Monkey punch: Autor del conocido manga **Lupin Sansei**. Los años setenta fueron muy fructíferos para este importante y famoso autor.

Mon Mon Mon: Popular serie de corte humorístico creada por Tsunomaru y que fue serializada en *Shonen Jump* convirtiéndose en uno de los mangas más populares de esta revista. La acción se centra en las disparatadas historias de un grupo de monos.

Mori no yoki wa kobitotachi belfy to Lilibit: Serie de animación de 26 episodios de la Tatsunoko Productions. Sus autores son Shigeru Yanagigawa y Tomoyuki Miyata y fue dirigida por Masayuki Hayashi. La historia narra las aventuras de dos jóvenes duendes que habitan en tranquilos bosques.

Mr. Ho: Obra de Akira Toriyama publicada en *Shonen Jump* de abril de 1987. Narra la historia de un miembro del ejército muy ególatra que deberá luchar contra los criminales que dominan las ciudades.





MANGA manía

Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32455-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.